Feuille de route Prénom : ……

Ateliers de Maths :
"Go Getter Prince et dragon"

Solutions :

1

2

3

4

5

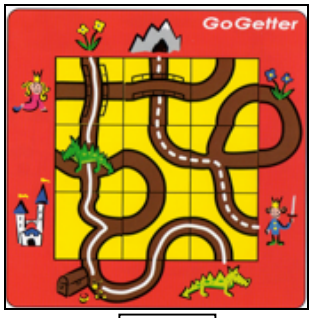
6

7

8

9

10



11

12

Objectif : Construire un chemin avec les pièces selon les défis de chaque fiche
Source : jeu "Go Getter Prince et Dragon ", éditions Smart Products

CHD juin 08